LUPOS

Ein spannendes und kooperatives Spiel von Wolfgang Dirscherl & Julien Gupta für 1–5 Spieler ab 7 Jahren.

***Vollmondnacht im Wald der Wölfe** – auf diesen Moment hat das Wolfsrudel lange gewartet. Denn nur in dieser besonderen Nacht kann das Rudel seinem legendären Wolfshäuptling **Lupos** noch einmal begegnen.*

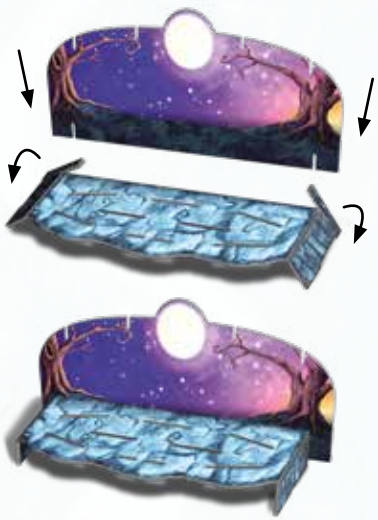
Im Wald der Wölfe erwarten euch verschlungene Wege, geheimnisvolle Orte und spannende Überraschungen. Zieht ein Plättchen aus dem Beutel, um einen Wolf auf das nächste passende Symbol zu bewegen – aber auf welches? Nur wenn die Wölfe zur richtigen Zeit am richtigen Ort stehen, könnt ihr gewinnen. Euer Teamgeist ist gefragt!

Schafft ihr es gemeinsam mit dem Wolfsrudel die Aufgaben zu meistern, bevor der Tag anbricht?

Spielmaterial

- **1 Spielplan** *(fünfteilig)*

- **1 Wolfsfelsen** *(zweiteilig)*



- **24 Orts-Plättchen**

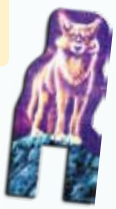
drei Sets à acht Plättchen:
Mit den Sets könnt ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen.

***Vorderseite:** Zeigt den Ort und die zu erfüllende Aufgabe.*

***Rückseite:** Zeigt den magischen Wolf, der bei Lösung der Aufgabe gefunden wird.*

- **4 Eulenfiguren**

- **1 legendärer Wolfshäuptling Lupos**



- **4 Wölfe** *– mit Standfüßen*

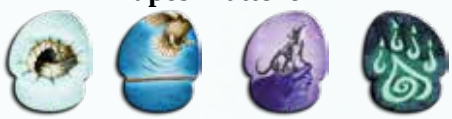
2× klein *2× groß*

- **16 Wald-Plättchen**

grüne Vorderseite:

blaue Rückseite:

- **12 Lupos-Plättchen**



5× Höhle *4× weg-fliegende Eule* *3× Heulen* *Rückseite*

- **21 Lauf-Plättchen**

15 blaue Plättchen:

6 gelbe Plättchen:

- **2 Stoffbeutel**
- **1 Spielregel**

Spielziel

Euer Ziel ist es, sieben magische Wölfe vor Ablauf der Nacht im Wald der Wölfe zu finden. Diese findet ihr, indem ihr die Wölfe zum richtigen Zeitpunkt auf die verschiedenen Orte im Wald zieht.
Ihr bewegt die Wölfe durch den Wald, indem ihr ein Lauf-Plättchen aus dem Beutel zieht. Das Plättchen zeigt euch, wohin ihr einen der Wölfe bewegen dürft. Da ihr ein Team seid, müsst ihr euch natürlich immer gut absprechen, um den richtigen Weg zu wählen. Schafft ihr es, sieben magische Wölfe zu finden, bevor die Nacht vorbei ist, gewinnt ihr gemeinsam und der legendäre Wolfshäuptling Lupos erscheint für euch am Wolfsfelsen.

Spielaufbau

1) Puzzelt den fünfteiligen **Spielplan** zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Baut danach den **Wolfsfelsen** auf und stellt ihn passend in die beiden Ausstanzungen des Spielplans.

2) Zum Start bekommt ihr drei **Lupos-Plättchen**: je einmal „**Heulen**“, „**wegfliegende Eule**“ und „**Höhle**“. Legt diese drei Plättchen auf die kleine Lichtung am Spielplan.
Die restlichen Lupos-Plättchen werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan gestapelt.

4) In jedem Spiel benötigt ihr immer alle **vier Wölfe**. Stellt die Wölfe auf das Startfeld.

5) Mischt die **Wald-Plättchen** mit der grünen Seite nach oben. Legt die Plättchen beliebig verteilt auf die 16 leeren Weg- und Höhlenfelder des Spielplans.

6) Gebt die **15 blauen Lauf-Plättchen** in einen Beutel und legt ihn neben den Spielplan. Haltet die **sechs gelben Lauf-Plättchen** neben dem Spielplan bereit.

7) Trennt die **Orts-Plättchen** nach der Anzahl Wolfsköpfe auf den Rückseiten und bildet drei Stapel. Je mehr Wolfsköpfe ein Stapel hat, umso schwieriger sind die Aufgaben zu erfüllen.
In jedem Spiel benötigt ihr immer genau zwei Stapel.

Das erste Spiel spielt ihr am besten mit den Plättchenstapeln mit einem Wolfskopf und zwei Wolfsköpfen. Der Stapel mit drei Wolfsköpfen wird nicht benötigt und kommt aus dem Spiel.

Mischt die 16 Orts-Plättchen und gebt sie in den zweiten Beutel. Danach zieht ihr sofort **drei Orts-Plättchen** und legt sie auf die Orte, die auf den Plättchen abgebildet sind. Der Beutel mit den Orts-Plättchen wird hinter den Felsen gelegt.

Anmerkung: Zieht ihr ein Orts-Plättchen und an diesem Ort liegt bereits ein Plättchen, gebt ihr dieses zurück in den Beutel und zieht stattdessen ein neues. So liegen zu Beginn einer Runde immer drei verschiedene Orts-Plättchen aus.

Auf den Orts-Plättchen seht ihr, welche Wölfe ihr zu diesem Ort ziehen müsst, um die Aufgabe zu erfüllen:

Kleiner Wolf *Großer Wolf* *Beliebiger Wolf*

Beispiel:
Wenn ihr dieses Orts-Plättchen gezogen habt, legt es auf den Turm. Um den magischen Wolf zu finden, müssen ein kleiner, ein großer und ein beliebiger (also ein kleiner oder großer) Wolf gleichzeitig beim Turm stehen.

3) Haltet den **legendären Wolfshäuptling Lupos** und die **vier Eulenfiguren** neben dem Wolfsfelsen bereit.

Beispiel:
Wenn ihr dieses Orts-Plättchen gezogen habt, legt es auf die Mühle. Um den magischen Wolf zu finden, müssen die beiden großen Wölfe gleichzeitig bei der Mühle stehen.

Spielablauf

In diesem kooperativen Abenteuer spielt ihr gemeinsam ein Wolfsrudel. Ihr gewinnt oder verliert immer zusammen als Team. Jeder Spieler darf dabei jeden Wolf bewegen, es gibt keine persönlichen Wolfsspielfiguren.

Jede Runde erscheinen magische Wölfe an drei verschiedenen Orten im Wald. Euer Ziel ist es, die Wolfsspielfiguren zu diesen Orten zu bewegen!
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und nimmt den Beutel mit den Lauf-Plättchen. **Ein Spielzug besteht immer darin, ein Lauf-Plättchen aus dem Beutel zu ziehen und die zugehörige Aktion auszuführen.**

Wichtig: Bei jedem Zug solltet ihr euch unbedingt beraten und gegenseitig helfen. Trotzdem führt jeder seinen Spielzug immer selbst aus und trifft seine eigenen Entscheidungen.

Ihr gewinnt das Spiel, sobald ihr sieben magische Wölfe gefunden habt. Ihr verliert, wenn euch dies nach vier Spielrunden noch nicht gelungen ist und die Vollmondnacht endet.

TIPP: Fangt einfach sofort an zu spielen und zieht ein Plättchen aus dem Beutel. Anschließend könnt ihr hier nachlesen, was ihr machen müsst!

Lauf-Plättchen

Ein gezogenes Lauf-Plättchen wird immer sofort ausgeführt und anschließend auf die große Lichtung gelegt. Dort sammelt ihr alle bereits gezogenen Plättchen für die nächste Spielrunde!

Baumstamm, Pilze oder Stein

Die meisten der Plättchen im Beutel zeigen diese drei Symbole. Mit ihnen kannst du die Wölfe im Wald bewegen:
Ziehe einen Wolf in eine beliebige Richtung bis zum nächsten Feld mit dem abgebildeten Symbol. Du darfst aber auch bereits vorher mit dem Wolf auf einem beliebigen Feld stehenbleiben.

Hinweis: Auf einem hellgrünen Wegfeld darf immer nur ein Wolf stehen, auf einem dunkelgrünen Ortsfeld beliebig viele Wölfe!

Wichtig: Steht ein Wolf auf einem Feld (Weg- oder Ortsfeld) mit dem gezogenen Symbol, darfst du dieses Feld mit einem anderen Wolf einfach überspringen und bis zum nächsten Feld mit diesem Symbol ziehen.

3. Simon zieht ebenfalls einen Stein. Er könnte den kleinen schwarzen Wolf vom Startfeld bis zum Steinfeld nach dem Turm vorziehen. Das vom großen Wolf überdeckte Steinfeld darf er überspringen. Er bleibt aber vorher beim Turm stehen.

Beispiel:

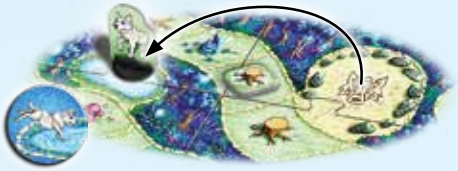
1. Moritz zieht Pilze aus dem Beutel. Er bespricht sich mit seinen Mitspielern und entscheidet sich schließlich dazu, einen großen Wolf zwei Felder weit bis zum nächsten Feld mit Pilzen zu ziehen.

2. Jetzt ist Lea an der Reihe und zieht einen Stein. Sie zieht den zweiten großen Wolf drei Felder weit, bis zum Steinfeld. Sie hätte ihn auch drei Felder weit in die andere Richtung bewegen dürfen.

Kleine Wölfe

Die kleinen Wölfe lieben es zu schwimmen, manchmal auch in unpassenden Momenten. Setze den kleinen Wolf, der auf dem Plättchen abgebildet ist, sofort auf einen der beiden Waldseen.

- Die beiden kleinen Wölfe dürfen auch gleichzeitig in einem Waldsee schwimmen.
- Steht der kleine Wolf bereits auf einem Waldsee, wird er auf den anderen See versetzt.



4. Beispiel: Moritz zieht den kleinen weißen Wolf aus dem Beutel. Er muss den Wolf auf einen der beiden Waldseen versetzen. Moritz entscheidet sich mit den anderen Spielern zusammen für den Waldsee in der Spielplanmitte.

Eule

Durch die Eulen wird bestimmt, wie lange eure Spielrunde dauert. Sobald ihr eine Eule aus dem Beutel zieht, wird sie nicht auf die große Lichtung gelegt, sondern auf eines der drei Ablagefelder bei den kahlen Bäumen. Nachdem ihr die dritte Eule dort abgelegt habt, endet die Spielrunde sofort.

5. Beispiel: Lea zieht eine Eule aus dem Beutel und legt das Plättchen auf eines der Ablagefelder.

Wegfliegende Eule

Glück gehabt! Nimm eine Eule vom Ablagefeld und wirf sie zurück in den Beutel. Das Plättchen mit der wegfliegenden Eule kommt auf die große Lichtung. **Achtung:** Liegt auf dem Ablagefeld noch kein Eulen-Plättchen, kannst du leider keins zurücknehmen. Dafür darfst du das Plättchen „Wegfliegende Eule“ zurück in den Beutel werfen.

6. Beispiel: Simon zieht die wegfliegende Eule und wirft ein Eulen-Plättchen vom Ablagefeld wieder zurück in den Beutel.

Jetzt wisst ihr, wie ihr euch im Wald bewegt. Dabei kann es passieren, dass ihr auf einem grünen Wald-Plättchen landet. In diesem Fall schaut hier in der Regel nach, was ihr machen müsst.

Wald-Plättchen

7. Beispiel: Moritz zieht den Wolf auf ein Wald-Plättchen, deckt es auf und führt die Aktion aus.

Ziehst du einen Wolf auf ein Feld mit einem Wald-Plättchen, nimmst du dieses Plättchen vom Spielplan. Drehe das Wald-Plättchen um und finde heraus, was darunter verborgen ist:

Baumstamm, Pilze oder Stein

Genau wie bei den Lauf-Plättchen darfst du sofort einen beliebigen Wolf bis zum nächsten Feld mit dem abgebildeten Symbol ziehen. Du darfst aber auch bereits vorher mit dem Wolf auf einem beliebigen Feld stehenbleiben.

Gelbe Lauf-Plättchen

Nimm das abgebildete gelbe Lauf-Plättchen und wirf es sofort in euren Beutel mit den anderen Lauf-Plättchen. Dieses Plättchen steht euch jetzt jede Spielrunde zusätzlich zur Verfügung. Ein gelbes Plättchen verhält sich genau wie ein blaues Lauf-Plättchen.

Eichhörnchen

Wölfe können gar nicht anders als einem frechen Eichhörnchen hinterherzulaufen. Leider verliert ihr dadurch ein wenig Zeit: Deckst du ein Eichhörnchen auf, ziehst du sofort ein Lauf-Plättchen aus dem Beutel und legst es auf der großen Lichtung ab. Dieses Lauf-Plättchen führst du **nicht** aus. Ziehst du eine Eule, kommt das Plättchen zu den Bäumen.

Spinne

Auch Wölfe haben manchmal Angst vor Spinnen. Deckst du eine Spinne auf, flüchtet der Wolf (den du gerade bewegt hast) schnell zurück zum Startfeld. Stelle den Wolf dorthin.

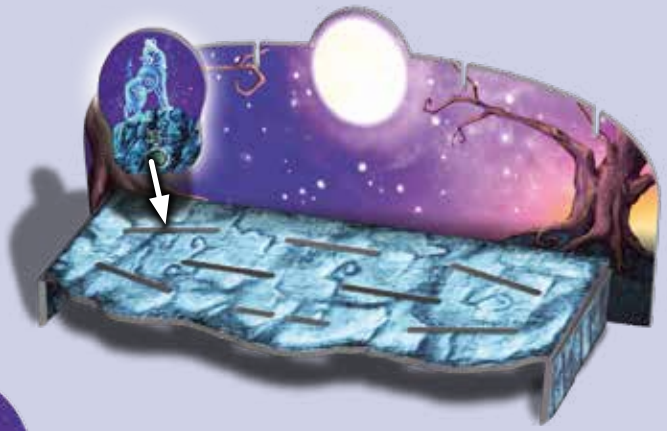
Leere Felder

Alle aufgedeckten Wald-Plättchen werden sofort ausgeführt und kommen danach aus dem Spiel. Über leere Felder dürft ihr einfach hinwegziehen. Die Wege werden also im Laufe des Spiels immer kürzer!

8. Beispiel: Lea zieht Pilze aus dem Beutel und bewegt den Wolf auf das Mühlenfeld, ein Feld vor den Pilzen.

Aufgaben erfüllen – magische Wölfe finden

Habt ihr alle benötigten Wölfe bei einem Orts-Plättchen versammelt, ist die Aufgabe erfüllt und ihr habt den magischen Wolf gefunden. Nehmt das Orts-Plättchen vom Spielplan und steckt es mit der Seite des magischen Wolfes nach vorne in eine beliebige Ausstanzung des Wolfsfelsen.



Zur Belohnung dürft ihr euch jetzt ein **Lupos-Plättchen** vom Stapel nehmen, aufdecken und auf die kleine Lichtung legen. Dort dürfen beliebig viele Plättchen liegen.

9. Beispiel: Simon hat einen Stein gezogen und bewegt den zweiten großen Wolf zur Mühle. Dort steht bereits ein großer Wolf. Super – die Aufgabe ist gemeistert und der erste magische Wolf somit gefunden! Simon steckt den magischen Wolf auf den Wolfsfelsen. Zur Belohnung nimmt er danach ein Lupos-Plättchen vom Stapel, deckt es auf und legt es auf die kleine Lichtung.

Lupos-Plättchen

Zu Spielbeginn bekommt ihr drei Lupos-Plättchen. Während des Spiels erhaltet ihr Lupos-Plättchen zur Belohnung für jeden gefundenen magischen Wolf. Sie helfen euch im Laufe des Spiels durch besondere Fähigkeiten. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch mehrere Lupos-Plättchen hintereinander einsetzen. Habt ihr ein Lupos-Plättchen eingesetzt, kommt es danach aus dem Spiel.

Höhle

Dieses Plättchen könnt ihr **während** der Bewegung eines Wolfes (durch ein Lauf- oder Wald-Plättchen) einsetzen: Die vier Höhlen auf dem Spielplan sind unterirdisch miteinander verbunden. Der Wolf darf auf seinem Weg einen Höhlengang benutzen und bei einer anderen Höhle wieder herauskommen (als wären die Höhlenfelder direkt miteinander verbunden). Dabei gelten weiterhin die bekannten Bewegungsregeln.

10. Beispiel: Moritz hat einen Baumstamm gezogen. Er gibt ein Lupos-Plättchen „Höhle“ ab, um den kleinen weißen Wolf vom See nach unten auf das Höhlenfeld zu bewegen. Von dort kann er ihn bis auf das Baumstammfeld über dem Höhlenfeld unten rechts ziehen.

Wegfliegende Eule

Dieses Plättchen könnt ihr einsetzen, **bevor** ihr ein neues Lauf-Plättchen aus dem Beutel zieht. Jetzt dürft ihr sofort eine Eule vom Ablagefeld zurück in den Beutel geben.

Heulen

Ein Heulen-Plättchen könnt ihr einsetzen, **bevor** ihr ein neues Lauf-Plättchen aus dem Beutel zieht. Jetzt dürft ihr einen beliebigen Wolf, der auf einem Ortsfeld steht, heulen lassen: Dieser ruft einen anderen Wolf zu sich. Wählt einen Wolf aus und stellt ihn auf das Ortsfeld des heulenden Wolfes.

Tipp: Zur Unterstützung könnt ihr jetzt gemeinsam laut heulen – ihr seid schließlich ein Wolfsrudel!

11. Beispiel: Lea lässt den kleinen schwarzen Wolf heulen, um den großen Wolf zu ihm auf das Turmfeld zu bewegen.

Ende der Spielrunde

Eine Spielrunde kann auf zwei Arten zu Ende gehen. Die Spielrunde endet sofort, …

oder

- … sobald ihr die **letzte Eule** auf das **dritte Ablagefeld** gelegt habt.
- … nachdem ihr **alle drei Orts-Plättchen dieser Spielrunde** erfüllt und somit drei magische Wölfe gefunden habt.

Liegen jetzt noch **Orts-Plättchen** auf dem Spielplan, kommen diese aus dem Spiel.

Um die Anzahl der gespielten Runden mitzuzählen, steckt ihr zuletzt eine **Eulenfigur** auf eine freie Ausstanzung des Wolfsfelsens (von links nach rechts in Richtung Sonnenaufgang).

***Anmerkung:** Um ein Lupos-Plättchen „Wegfliegende Eule“ einzusetzen, ist es jetzt leider zu spät – die Runde ist sofort vorbei!*

Neue Spielrunde

Nehmt **ALLE Lauf-Plättchen von der großen Lichtung** (→ blaue und gelbe) und gebt sie wieder in den Beutel der Lauf-Plättchen. Gebt auch die **Eulen-Plättchen** von den Ablagefeldern in den Beutel!

Zieht **drei neue Orts-Plättchen** aus dem Beutel mit den Orts-Plättchen und legt sie wieder auf die entsprechenden Orte am Spielplan.

Hinweise:

- Es werden immer drei Orts-Plättchen aufgedeckt, auch wenn ihr nur noch einen oder zwei magische Wölfe finden müsst.
- Zieht ihr ein Orts-Plättchen und die benötigten Wölfe stehen bereits an diesem Ort, habt ihr diese Aufgabe bereits komplett erfüllt: Super – da habt ihr aber großes Glück gehabt! Für das erfüllte Plättchen wird kein neues Orts-Plättchen nachgezogen.
- Habt ihr nach der dritten Spielrunde weniger als vier magische Wölfe gefunden (oder nach zwei Runden noch gar keinen), könnt ihr das Spiel nicht mehr gewinnen. Wenn ihr möchtet, fangt direkt von Neuem an.

Jetzt beginnt die nächste Spielrunde!

Spielende

✔ Ihr **gewinnt** das Spiel gemeinsam, wenn ihr den **siebten magischen Wolf gefunden** und auf den Wolfsfelsen gesteckt habt. Noch ausliegende Orts-Plättchen müsst ihr nicht mehr erfüllen. Die magischen Wölfe erwecken den legendären Wolfshäuptling Lupos: Ihr dürft ihn ebenfalls auf den Wolfsfelsen stecken. Das habt ihr echt super gemacht! Gemeinsam heult euer Wolfsrudel nun noch einmal, um Lupos zu begrüßen.
Ist es für euer Rudel Zeit, einen Schwierigkeitsgrad höher zu gehen?

✘ Ihr **verliert** das Spiel als Team, wenn **nach vier Spielrunden alle vier Eulenfiguren auf dem Wolfsfelsen sitzen** und ihr noch nicht sieben magische Wölfe gefunden habt. Dieses Mal erscheint der Wolfshäuptling nicht. Aber das ist überhaupt kein Problem – probiert es einfach sofort noch einmal. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

Die nächsten Abenteuer – den Schwierigkeitsgrad ändern

Nach dem ersten Spiel kennt ihr alle Regeln. Jetzt könnt ihr den **Schwierigkeitsgrad des Spieles** anpassen. Einigt euch vor Spielbeginn gemeinsam auf einen Schwierigkeitsgrad. Je mehr Wolfsköpfe auf den Orts-Plättchen abgebildet sind, umso schwieriger ist der Stapel. Ihr könnt alle Stapel beliebig miteinander kombinieren:

Junge Welpen-Wölfe:	**Talentierte Jung-Wölfe:**	**Erfahrene Rudel-Wölfe:**
Plättchenstapel 🐺 + 🐺🐺	Plättchenstapel 🐺 + 🐺🐺🐺	Plättchenstapel 🐺🐺 + 🐺🐺🐺

Auf **absolute Experten** warten natürlich noch größere Herausforderungen: Nehmt zu Spielbeginn ein blaues Lauf-Plättchen (Baumstamm, Pilze oder Stein) komplett aus dem Spiel. **Immer noch zu leicht?** Dann nehmt noch ein zweites blaues Lauf-Plättchen aus dem Spiel. Aber Achtung: Dieser Schwierigkeitsgrad ist wirklich sehr hoch!

Tipp: Für noch mehr Abwechslung stapelt ihr zu Spielbeginn alle Lupos-Plättchen verdeckt neben dem Spielplan. Danach zieht ihr drei zufällige Plättchen und legt sie auf die kleine Lichtung.

© Copyright 2020 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

MADE IN THE EU

QUEEN GAMES